OS DIGISITES MAIS LEGAIS

Abril 50 anos

RECREIO

R$ 3,90
Ano 1 • Nº 33
26/10/2000

DIA DAS BRUXAS

- Faça uma festa arrepiante
- Enfrente monstros e fantasmas com o SCOOBY DOO
- Trema de medo com histórias de bruxas

Buuuu!

GAME
Dicas para brincar com o Tigrão

www.RECREIONLINE.com.br

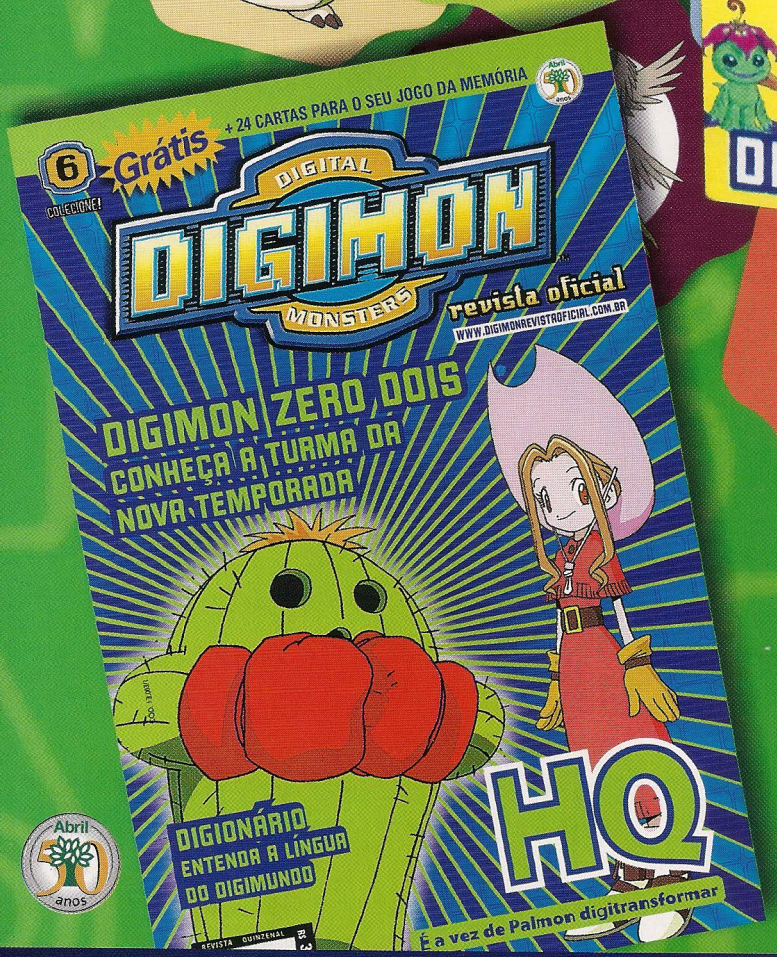
TESTE
Você acredita em azar?

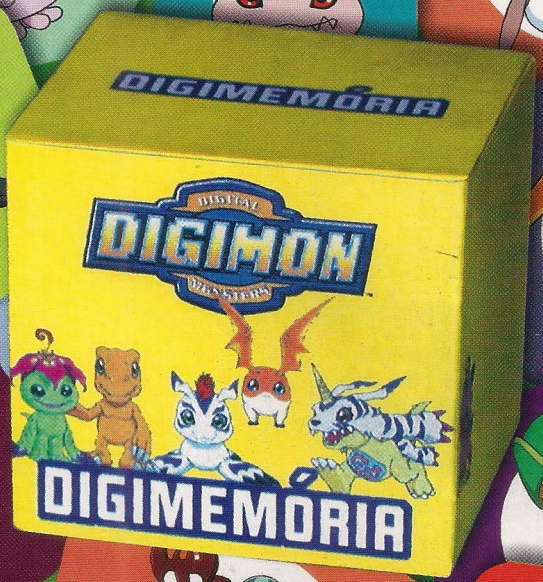
ISSN 1517-7467 12788/1
9 771517 746002

GRÁTIS
Fascículos da enciclopédia PARA SABER MAIS e uma CARTELA DE ADESIVOS para completar seu ATLAS

Guarde os Digimon na memória e na caixa.

WG PROPAGANDA





Grátis:
Com a nº 6, mais 24 peças do Jogo da Memória e uma caixinha para montar e guardar.

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Revista Oficial Digimon
Leve o Digmundo para onde quiser.
www.digimonrevistaoficial.com.br

© Akiyoshi Hongo, Toei Animation.

Quadrinhos! Jogo da Memória! Diginovidades! Digimundo!

AQUI TEM

4 CURIOSIDADES! **Coisas legais de saber**

6 FIQUE LIGADO **Superstições**
Leia para dar sorte.

8 TESTE **Você é supersticioso?**

11 NA TV **De arrepiar**
Scooby Doo encontra monstros e fantasmas.

12 ESTA SEMANA **Buuuuuu!**
Prepare uma festa para o Dia das Bruxas.

16 CHIPS E BITS **Digisites**
Navegue com os monstros digitais.

18 GAMES **Aventure-se com o Tigrão**
Dicas para jogar no Playstation.

24 PASSATEMPO **Cadê?**

26 HISTÓRIAS DO MUNDO **Rômulo e Remo**
Uma lenda italiana.

30 PASSATEMPO **Desembarace**
Ache o novelo certo.

31 **QUADRINHOS**

37 PASSATEMPO **Fique de olho**
Ajude o Tommy e o Chucky a decifrar uma charada.

39 PASSATEMPO **Sete erros**
Encontre as diferenças.

40 CORREIO **Seu espaço na RECREIO**

42 DESAFIO **Seis enigmas**
Adivinhe quais são os objetos.

CAPA: © HANNA-BARBERA E CARTOON NETWORK (DIVULGAÇÃO) / © DYSNEY (DIVULGAÇÃO)

ILUSTRAÇÃO RUGRATS: COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES INC. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADOS POR KLASKY CSUPO INC.

CURIOSIDADES!

Existe alguma coisa que você quer saber? Então, escreva para a gente:

Revista RECREIO
Seção Curiosidades
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP - CEP 05425-902

E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

QUANTO DURA A GESTAÇÃO DO PORQUINHO-DA-ÍNDIA?

Ana Júlia Gomes, Sorocaba – SP

A gestação é de 60 a 72 dias. Nascem de um a quatro filhotes (raramente cinco ou seis). Apesar do nome, o porquinho-da-índia não é da Índia e sim da América do Sul.

QUEM INVENTOU O CONTROLE REMOTO?

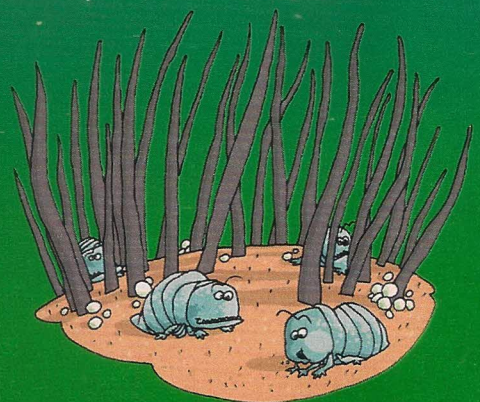
Paulo Henrique Carneiro, 9 anos
Rio de Janeiro – RJ

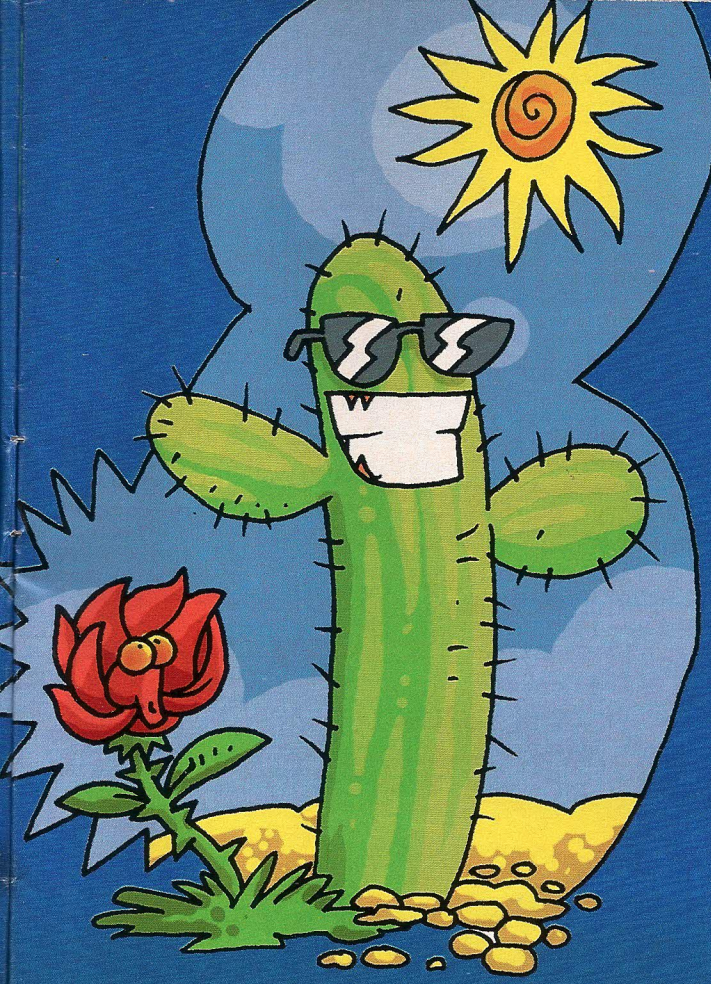
O primeiro controle remoto foi criado pelo cientista americano John Hays Hammond Jr., durante a 1ª Guerra Mundial. Ele inventou um sistema para guiar os torpedos a distância. Em 1956, uma indústria americana lançou a primeira TV com controle remoto. Naquela época a TV ainda era em preto-e-branco.

O QUE É O PIOLHO?

Tuammy Guimarães, 9 anos
Angra dos Reis – RJ

É um inseto que se alimenta do sangue do homem e de alguns animais, como o cachorro, o gato, a galinha etc. Ele tem o corpo achatado e os pés com garras para se prender aos cabelos e pêlos. Os seus ovos são chamados de lêndeas e também ficam grudados nos cabelos e pêlos. A melhor forma de ficar longe dos piolhos é manter a cabeça sempre limpa.





POR QUE AS FLORES TÊM ESPINHOS?

Pamella Gallego, 11 anos
Suzano – SP

O espinho é uma folha diferente e pontiaguda. Ele protege as plantas, evitando que sejam devoradas. Outra função do espinho é não deixar escapar líquido. O cacto, por exemplo, é uma planta que precisa economizar água. Se tivesse folhas grandes, iria transpirar mais. Como possui espinhos, ele guarda água por mais tempo.

CONSULTORIA: RICKARDO GOMES (AGRÔNOMO) E IVANA ALMEIDA S. MARQUES (BIÓLOGA)
ILUSTRAÇÕES: FÁBIO MOON & GABRIEL BÁ

PARA QUE SERVE A SALIVA?

Clarisse Monteiro, 11 anos, Rio de Janeiro – RJ

A saliva é produzida pelas glândulas salivares, que fazem parte do sistema digestivo. A digestão começa na boca. Os dentes dividem o alimento em pequenos pedaços, enquanto a saliva serve para amolecê-los. A produção de saliva é constante e ajuda a lubrificar a boca. Já reparou que basta pensarmos em alguma coisa bem gostosa que logo começamos a salivar?

VOCÊ SABIA QUE...

- O **recorde mundial de levantamento de peso** é de 472,5 quilos? Essa marca foi atingida nas Olimpíadas de Sydney pelo iraniano Hossein Rezazadeh.
- Na família dos sagüis, os irmãos mais velhos carregam os filhotinhos, para que a mamãe não fique muito cansada?
- Os cientistas descobriram na China o instrumento musical mais antigo do mundo? É uma flauta feita de ossos e tem mais de 9 mil anos.
- A maior passagem submarina do mundo são dois túneis que atravessam o Canal da Mancha?

FIQUE LIGADO

SAI PARA

Ninguém sabe como as superstições surgiram, mas quase todo mundo acredita em alguma delas. E você?

Quem encontra um trevo de quatro folhas é sortudo. Já derrubar sal dentro de casa traz azar. E vestir a roupa do avesso é sinal de dinheiro.

Você já deve ter ouvido essas histórias nas quais muita gente acredita, mas que ninguém provou serem verdadeiras.

Algumas são divertidas, como fazer um pedido ao cortar o bolo de aniversário. Outras dão medo, porque dizem que coisas ruins podem acontecer se não for feito isso ou aquilo.

Várias pessoas famosas são supersticiosas. Santos Dumont, inventor do avião, é um exemplo. Em sua casa, em Petrópolis, a escada foi construída de um jeito que todos têm de pisar nela primeiro com o pé direito. Como acreditava que o número 8 dava azar, ao numerar suas máquinas, ele pulou do dirigível 7 para o 9.

Conheça outras superstições curiosas.

NÚMERO DO AZAR

Em vários países do mundo o 13 é chamado de número do azar. Os mais supersticiosos detestam esse número e existem até prédios que não têm o 13° andar: vão do 12° para o 14°. Já no Japão, o número que simboliza o azar é o 4.

SORTE NA PORTA

A ferradura, aquele ferro colocado nos cascos dos cavalos, é um talismã. Tem mais sorte quem encontrar uma em uma rua e pregar na porta de casa, com as pontas voltadas para baixo. O seu formato lembra o céu e o telhado da casa.

VASSOURA MÁGICA

Sabe aquelas visitas que parecem nunca ir embora? É só colocar uma vassoura atrás da porta para que saiam rapidinho. Mas para isso a vassoura deve ser colocada com o cabo virado para baixo. Outra: varrer à noite afasta a tranqüilidade de casa.

LÁ, AZAR!

COM O PÉ DIREITO

Pé-frio é alguém que tem muito azar. A história surgiu da idéia que o pé esquerdo seria azarado. E a crença é tão antiga que, há muito tempo, em uma festa em Roma, os convidados eram avisados para entrar no salão com o pé direito.

TOC, TOC, TOC

Bater na madeira três vezes afasta o azar. A idéia de que a madeira dá sorte existe há tempos. Já no século 18, o escritor escocês Walter Scott apertava um botão de madeira do casaco antes de responder às perguntas dos professores. Um dia seus colegas retiraram os botões do casaco e, na hora de falar, ele se saiu muito mal.

SAL PRECIOSO

Dizem que derramar sal dá azar. Se isso é verdade, ninguém sabe direito. Mas antigamente um pequeno acidente como esse causava o maior prejuízo, já que o sal era uma mercadoria muito valiosa.

ILUSTRAÇÕES: FÁBIO FIGUEIREDO

O MISTÉRIO DOS GUARDA-CHUVAS

Há quem acredite que abrir guarda-chuva dentro de casa dá azar. A história tem várias versões. Alguns dizem que isso só acontece se ele for aberto antes de você sair de casa, e outros que só ocorre com guarda-chuvas pretos.

BOAS NOTÍCIAS

Os americanos acreditam que encontrar um vaga-lume é um sinal de que algo bom vai acontecer. E não se deve fazer mal ao bichinho, pois ele representa a luz da casa. Já alguns franceses acham que vaga-lume dentro de casa impede o leite de coalhar!

Mais superstições...

www.recreionline.com.br

teste

VOCÊ É SUPERSTICIOSO?

Faça o teste e descubra.
Se não gostar do resultado, bata três vezes na madeira!

1 Se você encontra uma escada no seu caminho, o que faz?

- A Passa por baixo, porque é mais fácil.
- B Desvia. Dá o maior azar passar embaixo de escada!
- C Acaba desviando. É melhor não arriscar.

2 Como você fica se quebra um espelho?

- A Desesperado. São sete anos de azar!
- B Preocupado com a bronca que vai levar.
- C Com a pulga atrás da orelha, porque dizem que isso dá azar.

3 A mesa do café da manhã tem leite, pão e manga, sua fruta predileta. O que você come?

- A Você lembra de ter ouvido alguém dizer que misturar leite com manga faz mal. Mas sabe que seus pais não serviriam nada perigoso e come de tudo.
- B Experimenta de tudo um pouco.
- C Só pães e leite, que você é obrigado a tomar. É muito perigoso misturar leite com manga!

4 É uma sexta-feira 13 e você...

- A Logo que acorda pensa que coisas ruins podem acontecer.
- B Depois de quase cair na escada, se lembra: "Ih, é sexta-feira 13".
- C Não liga e só lembra do dia quando seus colegas comentam.

5 Se um gatinho preto passa na sua frente, qual a sua reação?

- A Faz carinho no bicho.
- B Sai correndo, com medo da má sorte.
- C Toma um susto, mas não leva muito a sério.

6 O que você faz se sem querer derruba açúcar no chão?

- A Comemora. Dizem que traz felicidade.
- B Fica bravo, porque vai ter de limpar a sujeira.
- C Fica emburrado porque vai ter de limpar a sujeira e só melhora um pouco de humor quando lembra que o acidente é sinal de felicidade.

7 Se encontra um trevo de quatro folhas, o que você pensa?

- A Que legal! Além de não ser fácil achar um desses, dizem que dá a maior sorte.
- B Oba! Vou virar um sortudo e tudo que eu sonho vai se realizar!
- C A planta é bonitinha, mas essa história de boa sorte é pura bobagem.

8 Qual é a sua reação ao ver uma estrela cadente?

- A Pensa que é uma grande oportunidade e faz um pedido bem legal.
- B Faz um pedido, mas não acredita muito que ele vai ser realizado.
- C Nem lembra de fazer um pedido e fica só admirando a beleza do show no céu.

9 O que você mais gosta das festas juninas?

- A Das brincadeiras, das danças e das comidas.
- B De fazer aquelas simpatias para descobrir quem será seu namorado ou sua namorada.
- C De tudo, até das simpatias, mas não acredita que elas dêem certo.

10 Como você costuma passar o Ano-Novo?

- A Vestido todo de branco, dando pulinhos com o pé direito e fazendo de tudo para ter sorte no ano que está chegando.
- B Não faz nada demais, só aproveita a festa.
- C Você põe roupas brancas porque todo mundo se veste assim.

Pontuação

1	A	0	B	2	C	1
2	A	2	B	0	C	1
3	A	1	B	0	C	2
4	A	2	B	1	C	0
5	A	0	B	2	C	1
6	A	2	B	0	C	1
7	A	1	B	2	C	0
8	A	2	B	1	C	0
9	A	0	B	2	C	1
10	A	2	B	0	C	1

Resultados

0 a 6 pontos
Você vive com os pés no chão, gosta de ter explicações para tudo e quase não acredita em superstições, amuletos ou simpatias. Só não vale achar que apenas você está certo e não respeitar o que os outros pensam.

7 a 13 pontos
Superstição não é o seu forte. Mas, na dúvida, você não arrisca e evita atrair o azar. Se não der muito trabalho, faz até umas simpatias, afinal não devem fazer mal a ninguém.

14 a 20 pontos
Você leva a sério as histórias que contam por aí. Muitas superstições surgiram por acaso, portanto tome cuidado para não se prender às crendices e ficar preocupado demais com coisas sem importância.

COMPLETE SUA DIGICOLEÇÃO DA RECREIO!

Tatuagem Surpresa

Grátis!

DIGITAL MONSTERS DIGIMON

Na Recreio da semana que vem você ganha o último envelope-surpresa da coleção, com uma cartela de tatuagens com novos personagens Digimon.

Colecione. O álbum é você!

Corra até a banca e continue a sua Digicoleção!

Já achou as tatuagens fosforescentes? Não? Então continue procurando. E fique ligado: você também pode encontrar as novas tatuagens, que mudam de cor no sol!

RECREIO

www.recreionline.com.br

Abril

NA TV

DIA DAS BRUXAS ARREPIANTE!

Divirta-se em uma ilha assombrada com Scooby Doo e sua turma.

Fantasmas, monstros horripilantes, vampiros, zumbis... Será que um cão medroso enfrentaria esses seres do outro mundo? É claro que sim, desde que ele seja Scooby Doo e ganhe em troca um monte de biscoitos deliciosos!

As aventuras desse cachorro atrapalhado e sua turma têm tudo a ver com o Halloween. Se eles são mestres em solucionar mistérios, imagine o que vão aprontar em 31 de outubro, Dia das Bruxas!

Scooby, Salsicha, Fred, Daphne, Velma e Scooby Loo estão prontos para encarar os maiores perigos na programação de Dia das Bruxas do canal Cartoon Network. Eles vão se meter até em uma ilha cheia de zumbis, assombrada pelo fantasma de um pirata.

Scooby treme de medo só de pensar nesses monstros, mas não pode deixar seus amigos na mão. É só ver um biscoitinho que ele se enche de coragem para ajudar a sua turma.

© HANNA BARBERA/CARTOON NETWORK (DIVULGAÇÃO)

HISTÓRIAS

Conheça todos os mistérios

Ninguém precisa ficar com medo no Dia das Bruxas. O Halloween, como essa data é chamada nos Estados Unidos, pode ser uma oportunidade para reunir os amigos e fazer uma festa muito engraçada.

No dia 31 de outubro, as crianças americanas vestem roupas de múmias, fantasmas, bruxas ou até mesmo de abóbora. É que o símbolo da festa por lá é Jack, uma abóbora com rosto esculpido e uma vela dentro.

Mas a melhor parte da tradição do Halloween é pedir doces. Fantasiados, meninos e meninas batem na porta dos vizinhos e dizem "Tricks or treats", que significa "Travessuras ou gostosuras". Geralmente o dono da casa dá balas, chocolates e doces para os "monstrinhos". Caso contrário, eles partem para as travessuras e fazem a maior bagunça.

Essa comemoração não é um costume só dos

Mais Dia das Bruxas...

www.recreionline.com.br

DE BRUXAS

da festa de Halloween.

americanos. Ela é uma tradição do povo celta, que vivia há muito tempo na Europa. No calendário deles o ano acabava em 31 de outubro, na passagem da estação do calor para a do frio.

Eles acreditavam que nessa época os mortos iam para um mundo diferente e acendiam fogueiras e velas para iluminar seu caminho.

A tradição acabou virando uma festa e os europeus a trouxeram para a América, onde se tornou ainda mais popular, principalmente nos Estados Unidos.

Aqui no Brasil o costume de comemorar o Halloween é recente. Então aproveite as dicas da RECREIO para inventar uma festa bem maluca com seus amigos. Chame a turma para ajudar na decoração e crie fantasias bem legais. Não é todo dia que você pode assustar todo mundo e devorar docinhos arrepiantes.

FÁBIO COBIACO

ESQUELETOS DELICIOSOS!

No México o Halloween é chamado de Dia dos Mortos, mas é uma festa muito animada. É que nessa época as borboletas monarcas, que passam o verão no norte, voltam ao país. As pessoas acreditavam que elas traziam os espíritos dos antepassados e por isso comemoram a sua chegada. As crianças vestem fantasias e em todo lugar são vendidos docinhos com forma de esqueleto, crânio e até caixão! Você teria coragem de comer um desses?

FAÇA A FESTA

Transforme sua casa em um castelo assombrado e muito animado.

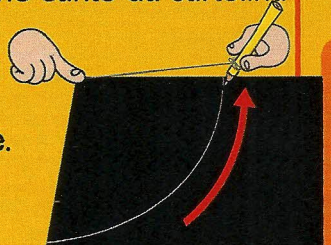
Uma boa Festa de Dia das Bruxas tem de ter roupas malucas e comidas esquisitas. Invente maquiagens e máscaras e aproveite que até os doces e salgadinhos podem ser "fantasiados".

Para deixar o clima ainda mais misterioso, grave sons de gritos e portas rangendo para fazer a trilha sonora e escolha um desenho animado ou filme de monstro para divertir a turma toda. Vale também usar a criatividade e espalhar pela casa enfeites de dar medo.

Chapéu enfeitiçado

Você vai precisar de:
- cartolina preta
- papel colorido

1 Tire a medida de sua cabeça com um pedaço de barbante e amarre um lápis branco em uma das pontas do barbante. Segure a outra ponta no canto da cartolina e com o lápis trace o cone.



Recorte, acerte a medida do chapéu em sua cabeça e cole.

2 Para fazer a aba, coloque o cone sobre outra cartolina e trace o contorno.

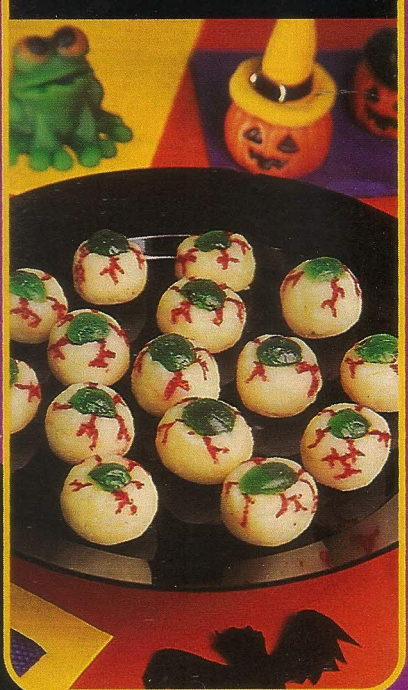
3 Marque o meio do círculo. Com o lápis e o barbante, risque outro círculo maior, por fora. Recorte o círculo maior, depois o menor e encaixe no cone.

Corte uma fita de papel colorido e passe em toda a volta do chapéu. Agora é só procurar uma vassoura e sair fazendo bruxarias.

Olhos de dragão

Você vai precisar de:
- beijinho de coco
- açúcar
- cerejas verdes
- corante vermelho

Estes doces são perfeitos para o Dia das Bruxas: deliciosos e com uma aparência assustadora. Para prepará-los, enrole bolinhas de beijinho de coco (você pode comprar em lata), passe no açúcar e coloque por cima pedacinhos de cerejas verdes (sabor menta). Para dar o toque final, faça as veias usando um palito molhado em corante comestível vermelho.



ESQUEMAS: FÁBIO FIGUEIREDO

Lanchinho assombroso

FOTOS: LEO FELTRAN

Você vai precisar de:

- pão de fôrma
- patê
- azeitonas

Faça um sanduiche com patê e recorte-o com uma faca sem ponta em formato de fantasma, usando azeitonas para fazer os olhos. As pegadas de monstros são ainda mais fáceis: recorte o pão com a faca sem ponta, passe o patê e enfeite com unhas de azeitona. Divirta-se inventando formatos diferentes.

Suco de vampiro

Você vai precisar de:

- soda
- groselha

É só misturar a soda com um pouquinho de groselha. Faça outras experiências coloridas com suco de uva e água com gás ou suco de laranja e guaraná. Invente poções gostosas e seja o bruxo mais poderoso da festa!

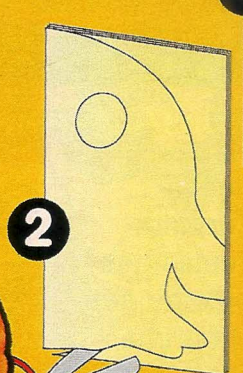
Morcegos e fantasminhas

Você vai precisar de:

- papel de seda colorido

Copie os moldes ao lado canto de uma tira de papel de seda. A ponta das asas do morcego ou dos dedos do fantasminha deve ficar bem na borda do papel. Dobre em "sanfoninha" a tira de papel e recorte com cuidado para que as figuras fiquem unidas.

1



2

Invente outros desenhos e use as tirinhas para enfeitar janelas e abajures.

DIGIMON na rede

Confira sites legais dos monstrinhos da TV.

digimonplanetgold.hypermart.net/index.shtml

O site Digimon Planet é bem fácil de navegar e traz notícias sobre as novidades do desenho animado. Os fãs também encontram informações sobre o filme, dicas de games e um pouco da história do desenho. Na parte de *Entretenimento* há papéis de parede para todos os gostos.

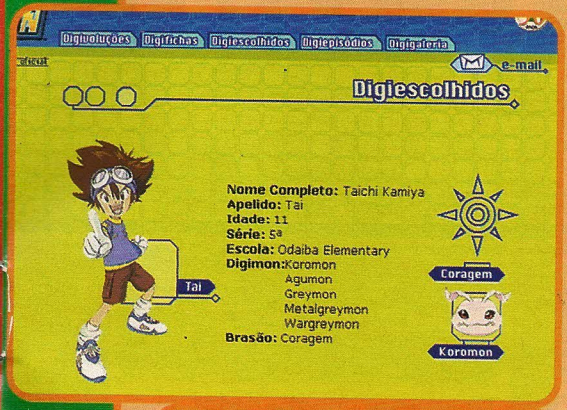
www.digimonmovie.com/

Quem sabe falar inglês vai curtir este site do filme do Digimon. Além de ver cenas e clipes desta aventura que está sendo lançada neste mês nos Estados Unidos, dá para pegar papéis de parede bem coloridos para o seu computador ou imprimir um pôster para enfeitar seu quarto. Se você tem um amigo que também é digifã, não deixe de enviar para ele um dos cartões virtuais dos monstrinhos.

www.dltk-kids.com/crafts/cartoons/digimon.html

Este site em inglês ensina a fazer bonecos dos Digimon imprimindo imagens, recortando e colando. Há também convites para festas que podem ser impressos e figuras para enfeitar seu computador. Se você gosta de pintar, imprima a figura do seu Digimon favorito e mãos à obra.

www.uol.com.br/abriljovem/digimon/



No site da revista oficial do Digimon, você encontra fichas com detalhes de cada um dos monstrinhos. Este endereço ainda tem um resumo dos episódios na TV e uma galeria digital com desenhos enviados por crianças. Uma coisa muito legal é uma ficha que você pode imprimir e preencher inventando suas próprias características, como nome, técnica de ataque, descrição, grupo etc.

digimon.mundofox.com.br/

O site da Fox Kids tem uma seção especialmente para os monstrinhos. Você fica por dentro do que está acontecendo no desenho e pode ajudar Tai a defender a Terra dos digimaus em um jogo. Há também uma área em que você pode votar no seu Digimon favorito.

server29.hypermart.net/publishbe/digimon/

Quem gosta da música tema do desenho pode encontrar a letra aqui, em português e em inglês. O site tem também várias imagens legais dos monstros digitais e das crianças digiescolhidas, além de biografias dos personagens.

Amigo para

Brinque com o Tigrão no Playstation.

Já pensou que legal ter um amigo para brincar sempre ao seu lado? Melhor ainda se esse amigo fosse o Tigrão.

No jogo *Tigger's Honey Hunt* para Playstation é ele quem aparece para ajudar todo mundo.

A brincadeira começa quando o ursinho Pooh tem de juntar potinhos de mel para sua festa. Tigrão é o escolhido para a tarefa e você assume o comando do personagem.

Andando pela floresta na primavera, no verão, no outono e no inverno, você encontra muitos companheiros e vai dar uma força para todos.

Fique sempre de olhos bem abertos pois há objetos escondidos e passagens secretas.

Aproveite os conselhos do Corujão que vai lhe ensinar truques legais e use as suas habilidades especiais para se divertir: você pode até voar.

Depois de aprender a pular com o Corujão, experimente saltar alto.

Para voar, basta pular e apertar seguidamente o botão X no seu controle.

Os elefantes são aliados, mas cuidado para não ficar embaixo deles.

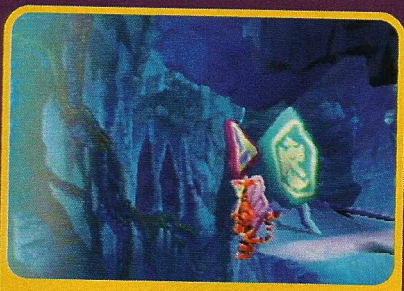
Pule, atravesse a cascata e desça no buraco para encontrar o guarda-chuva.

© DYSNEY (DIVULGAÇÃO)

toda hora

Pule aqui para encontrar uma passagem secreta escondida no chão.

Os potes de mel podem indicar alguns lugares secretos do cenário.

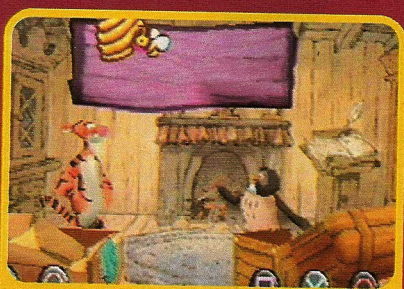


Voe até o outro lado para encontrar o filhotinho da Dona Kan.

Pegue os retratos de cada fase para completar o seu álbum de fotos.

Mais desafios para você

Além do modo *Aventura*, com o roteiro da história, há minijogos divertidos em que seus companheiros propõem desafios como jogo da memória e corrida.



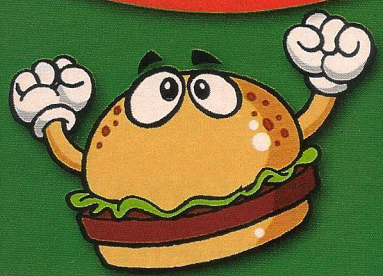
Escolha pedra, papel ou tesoura antes que a abelha entre em sua casa.

Posicione-se no alto da tela e deixe a correnteza levá-lo.

EDITORA Abril

Jogos, curiosidades, brincadeiras e o melhor: um amigo que fica sempre ligado na tomada.
www.recreionline.com.br

CONCORRA A DUAS BICICLETAS POR SEMANA.
Entre no site e participe do desafio Recreionline.



Entre no site da Recreio e veja como é gostoso navegar. Aqui tem uma porção de jogos, adesivo virtual, bate-papo, seção de curiosidades, biblioteca, esportes, horóscopo, rádio Recreio, Recreio News e, agora, o incrível Desafio Recreionline! Um teste com várias perguntas para espertinhos como você mostrarem que sabem tudo, inclusive como ganhar uma superbicicleta.

RECREIONLINE

Quer saber? Divirta-se.
Recreio. Toda quinta na banca.
Todo dia no seu computador.

promoção

RECREIO

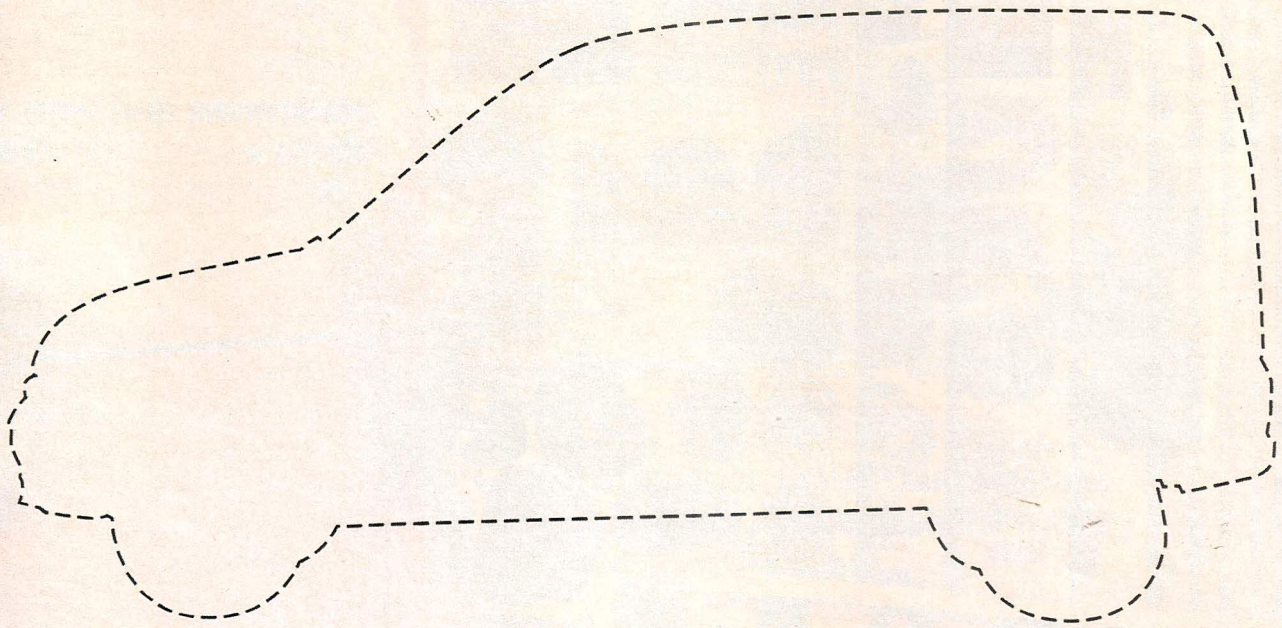
Pintou seu Renault Kangoo

Concorra a 3 Renault Kangoo. É só pintar sua família nele.

Se você tem entre 6 e 13 anos, faça um desenho da sua família dentro de um Renault Kangoo e responda, com no máximo 10 palavras, à pergunta: "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?" Envie para a Caixa Postal 19.190 - SP, com seu nome, endereço, telefone e nome do responsável. Você tem até 6 de dezembro para enviar a sua carta. Os autores dos três trabalhos mais criativos e originais vão ganhar um Renault Kangoo.

Abril

Desenhe, pinte, cole, recreie-se!



Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?

Resposta: _____

RECREIO

RENAULT Kangoo

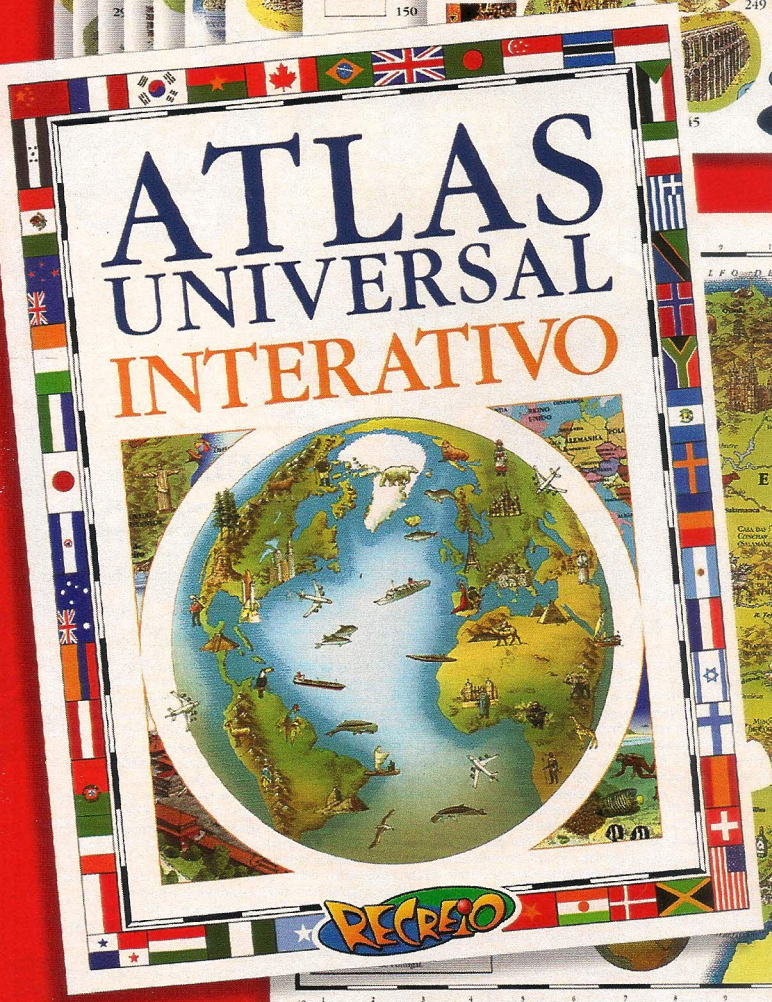
Regulamento

1) Poderão participar crianças que tiverem de no mínimo 6 a no máximo 13 anos durante o período da promoção, residentes no território brasileiro, sendo vedada a participação daquelas que tiverem até 2° grau de parentesco com funcionários da Editora Abril S. A., da Renault do Brasil S. A., da Renault do Brasil Comércio e Participações Ltda., da Lowe Lintas e Partners e da SM Estratégias Promocionais. 2) O prazo de participação da promoção inicia-se em 05 de outubro de 2000 e termina em 06 de dezembro de 2000. 3) Os participantes deverão enviar um desenho de sua família junto do Renault Kangoo e mais uma frase de até 10 palavras sobre o tema "Por que o Renault Kangoo combina com a sua família?". 4) Os participantes podem enviar quantos trabalhos quiserem e que podem ser feitos nos formulários impressos nas edições da Recreio, nos formulários que se encontram nas concessionárias Renault, em xerox ou qualquer outro tipo de papel. Não há restrições quanto às técnicas usadas para o desenho, sendo válidas lápis de cor, colagem, guache ou qualquer outro recurso. O critério de avaliação se dará pela criatividade e originalidade dos desenhos e das frases, levando em consideração as categorias descritas no item 8 abaixo. 5) Não serão aceitos trabalhos que direta ou indiretamente refiram-se a outros carros ou que apresentem figuras ou frases vulgares e preconceituosas. 6) Todos os trabalhos deverão trazer nome, endereço completo e telefone do autor, além do nome completo de um responsável legal do participante com seus dados de identificação (CIC e RG com órgão emissor). 7) Só serão aceitos trabalhos enviados por correio e com carimbo postal de até 06 de dezembro de 2000 e que forem enviados para a Caixa Postal 19.190, não sendo admitidas quaisquer outras formas de entrega. A Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais não se responsabilizam por correspondências extraviadas, incompletas, ilegíveis, danificadas ou recebidas após 09 de dezembro de 2000, mesmo que postadas anteriormente e dentro do período de validade da promoção.8) Os trabalhos serão divididos em três categorias: autores de 6 a 8 anos; autores de 9 e 10 anos; e autores de 11 a 13 anos. Será considerado vencedor e premiado 1 (um) trabalho de cada categoria. 9) Os trabalhos serão selecionados por arte-educadores e por uma comissão julgadora escolhida pela Editora Abril, Renault, Lowe Lintas e SM Estratégias Promocionais. Os trabalhos vencedores serão escolhidos com base em critérios de imaginação, originalidade, criatividade e mérito artístico. As decisões da comissão julgadora serão soberanas e irrecorríveis.10) Cada um dos vencedores receberá 1 (um) veículo Renault Kangoo Rn 1.0, zero quilômetro, ano 2000, modelo 2000, sem opcionais e sem pintura metálica. O prêmio será entregue e licenciado em nome do responsável legal de cada vencedor. Os contemplados não poderão escolher a cor do carro, que será definida pela Renault dentre aquelas disponíveis na data de premiação e nem poderão substituí-lo por seu equivalente em dinheiro ou transferir a premiação a terceiros. 11) A participação neste concurso implica a plena e geral aceitação deste regulamento e os participantes concordam em ceder aos promotores seus direitos de nome, imagem e som de voz para efeitos de divulgação.12) Os vencedores e seus responsáveis autorizam a Editora Abril, a Renault, a Lowe Lintas e a SM Estratégias Promocionais a divulgarem plena e gratuitamente seus nomes e imagens em qualquer veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual). E concordam em transferir todos os direitos de propriedade e direitos autorais sobre o trabalho para a Renault e Revista Recreio, que poderão deles lançar mão a seu critério.13) A relação dos vencedores será publicada na revista Recreio, edição 50, de 08 de fevereiro de 2001.14) A entrega dos prêmios, que será feita sem qualquer ônus aos participantes, será efetuada em até 1 (um) mês após a publicação dos vencedores da revista em data e local a serem comunicados pela Renault.15) Os trabalhos enviados não serão devolvidos. 16) Esta promoção, realizada conforme parágrafo II do artigo 3° da lei 5768/71, tem caráter exclusivamente cultural, estando aberta ao público em geral, não sendo subordinada a qualquer modalidade de sorte ou pagamento pelos concorrentes nem vinculação destes ou dos contemplados à aquisição ou uso de qualquer bem, direito ou serviço.

RECREIO É ASSIM: MAIS QUE UMA

COLECIONE E COMPLETE SEU ATLAS!

Na semana que vem você ganha a cartela de adesivos de Portugal e Espanha!



VIAGEM, UMA NOVA DESCOBERTA!

NOVAS FICHAS!

Ganhe mais duas fichas colecionáveis PARA SABER MAIS e conheça tudo sobre o Jornal e sobre Portugal e Espanha!

Confira as 14 primeiras cartelas adesivas para você colecionar:

Ed. 22 - Canadá e Alaska
Ed. 23 - Estados Unidos
Ed. 24 - México, América Central e Antilhas
Ed. 25 - Norte da América do Sul
Ed. 26 - Brasil
Ed. 27 - Sul da América do Sul
Ed. 28 - Ilhas Britânicas
Ed. 29 - França
Ed. 30 - Bélgica, Holanda e Luxemburgo
Ed. 31 - Escandinávia
Ed. 32 - Alemanha, Áustria e Suiça
Ed. 33 - Itália
Ed. 34 - Espanha e Portugal
Ed. 35 - Europa Central e Oriental

Se você perdeu alguma edição, peça para o seu jornaleiro, entre em contato pelo e-mail abril.ea@abril.com.br ou ligue para (0xx11) 3037-4447.

RECREIO

www.recreionline.com.br

Quer saber? Colecione!

Abril

PASSATEMPO

Cadê?

**Quando o dia está bonito a praia fica cheia de gente.
E também de objetos para você procurar.
Encontre os que estão em destaque.**

Resposta na página 42.

6
LIMÃO
PAZ·VERDE
BIRY

Adaptação:
Lidia Izecson de Carvalho

ITÁLIA

Rômulo e Remo: A LENDA DA CIDADE ETERNA

Um rei muito cruel, quando soube que haviam nascido duas crianças gêmeas, netas de seu inimigo, resolveu jogá-las no rio. Os dois bebezinhos chamavam-se Rômulo e Remo e, como não sabiam nadar, ficaram boiando pra lá e pra cá fazendo a vontade da correnteza. Depois de algumas horas encostaram na margem e foram encontrados por uma loba. Os bebês não tiveram medo e ela pensou que havia localizado seus filhotes. Assim, ofereceu a eles suas tetas macias, cheias de leite quentinho.

Alguns dias se passaram até que um pastor de ovelhas encontrou os três e resolveu adotar os meninos como se fossem filhos dele.

Os anos foram passando e quando Rômulo e Remo ficaram moços e souberam o que o rei cruel havia feito resolveram se vingar. Foram até o reino e após uma grande luta conquistaram toda a região. Resolveram então construir uma bela cidade nas margens do Rio Tibre, exatamente onde haviam sido jogados.

Tudo ia muito bem até que os dois irmãos começaram a brigar pois cada um deles queria ser o governante da cidade. Brigaram muito até que

Esta lenda conta a fundação da cidade de Roma, na Itália. Para saber mais sobre esse país, consulte o *Atlas Interativo RECREIO*.

Rômulo, enlouquecido para ter todo o poder, golpeou mortalmente seu irmão.

A cidade estava pronta, tinha um governante, mas não tinha quem a habitasse. Preocupado com isso, Rômulo divulgou por todos os lados que fugitivos, ladrões ou outros criminosos poderiam morar lá sem serem perseguidos.

A notícia correu e dos quatro cantos apareceram velhos e moços com ar cansado. Rômulo ficou feliz, ele já tinha súditos, mas a cidade não tinha mulheres. Muito esperto ele bolou um plano. Organizou uma série de jogos, como uma pequena olimpíada, e convidou todos os homens de Sabina, que era a cidade vizinha, para participar.

Enquanto o povo de Sabina estava se divertindo nas provas de atletismo e de bravura, Rômulo e seus guerreiros raptaram a maioria das mulheres e levaram para a cidade de Roma.

Quando os homens perceberam o que havia acontecido iniciaram uma guerra sangrenta que durou muito tempo. Foram as próprias mulheres que imploraram para que a guerra terminasse e muitas ficaram em Roma onde se casaram, tiveram filhos e assim a cidade foi povoada.

Roma é hoje uma das cidades mais lindas do mundo, sendo conhecida como a Cidade Eterna.

ROGÉRIO SOUD

Disney ©

Se você acha que as únicas coisas legais em inglês são hot dog, cheeseburger e video game, peça para a sua mãe comprar esse kit.

Disney

DIVIRTA-SE EM INGLÊS

O nº 1: My Body & Clothes

EDITORA CARAS

Primeiras palavras em inglês.

Já nas bancas o nº 3: The City & My House.

Caderno de atividades.

Fita de vídeo com histórias e brincadeiras.

Grátis pingente da Pequena Sereia.

Chegou Divirta-se em Inglês. Um kit superlegal, com os personagens da Disney, que vai ensinar para você palavras em inglês. A sua mãe compra o caderno de atividades e leva para casa um vídeo e um pingente grátis. Essa semana vai estar nas bancas o nº 3: The City & My House. O Sebastian e a Ariel vão mostrar os mistérios do fundo do mar. Peça para a sua mãe comprar. Se ela não quiser, fale que é um kit muito educativo.

Apenas R$ 12,90

e o nº 2: School & Opposites já estão nas bancas.

PASSATEMPO

DESEMBARACE

Ajude o netinho a achar o novelo de lã certo para a vovó!

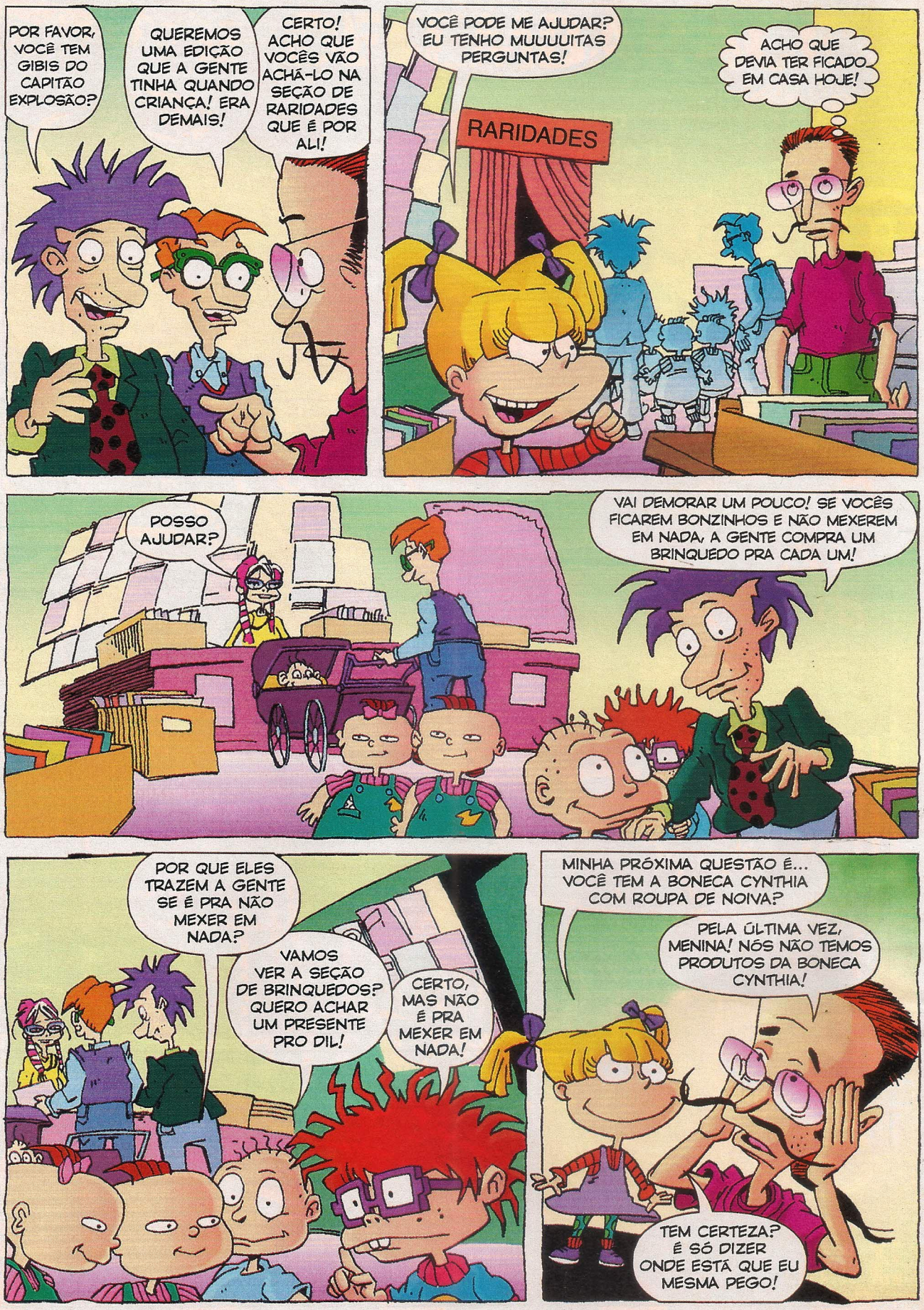
A B C D E

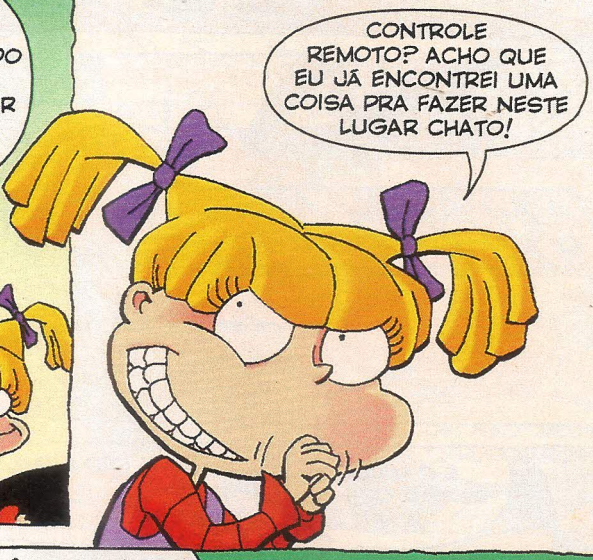
Resposta: Novelo B

Coleção de confusão

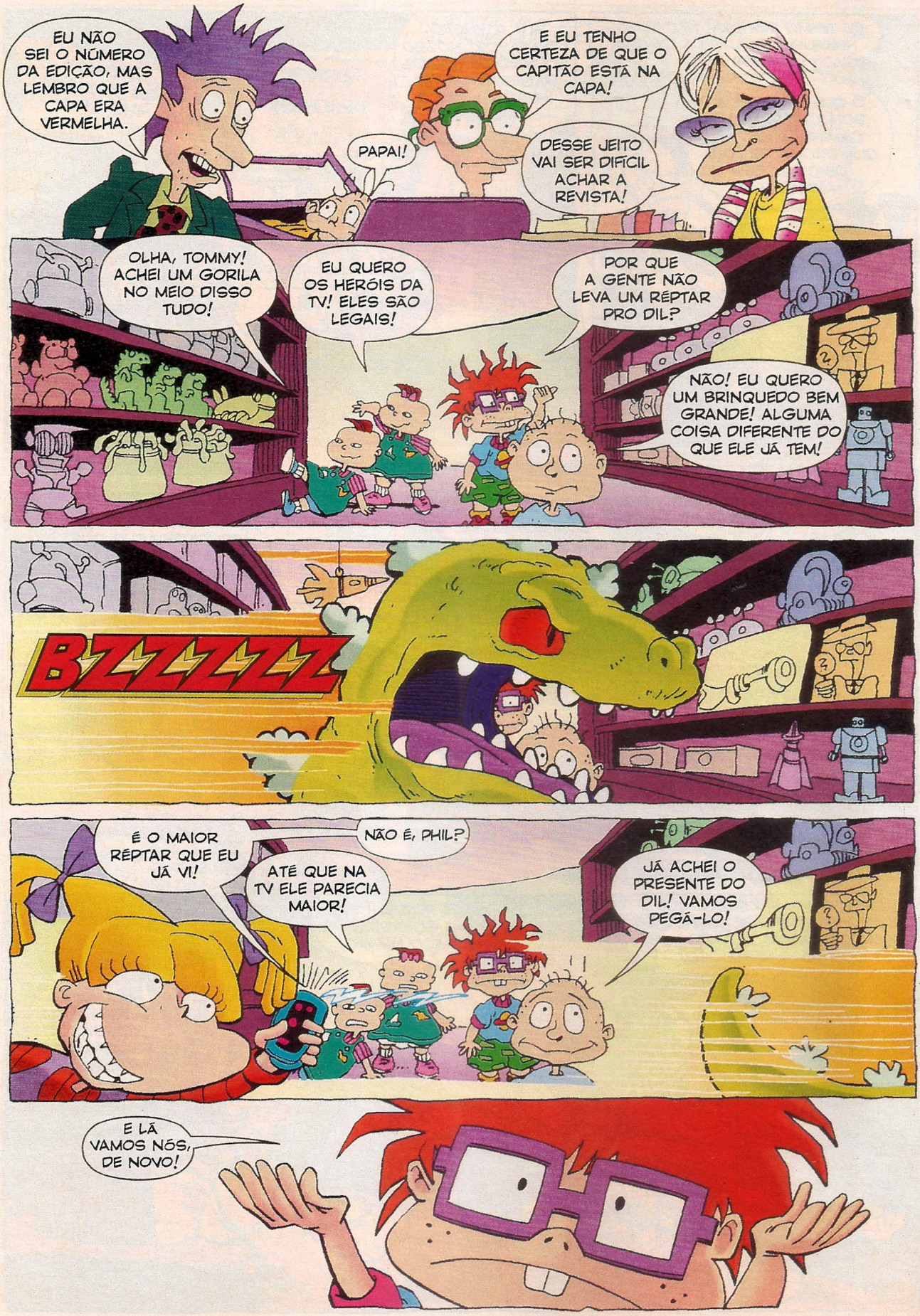
Rugrats Os Anjinhos

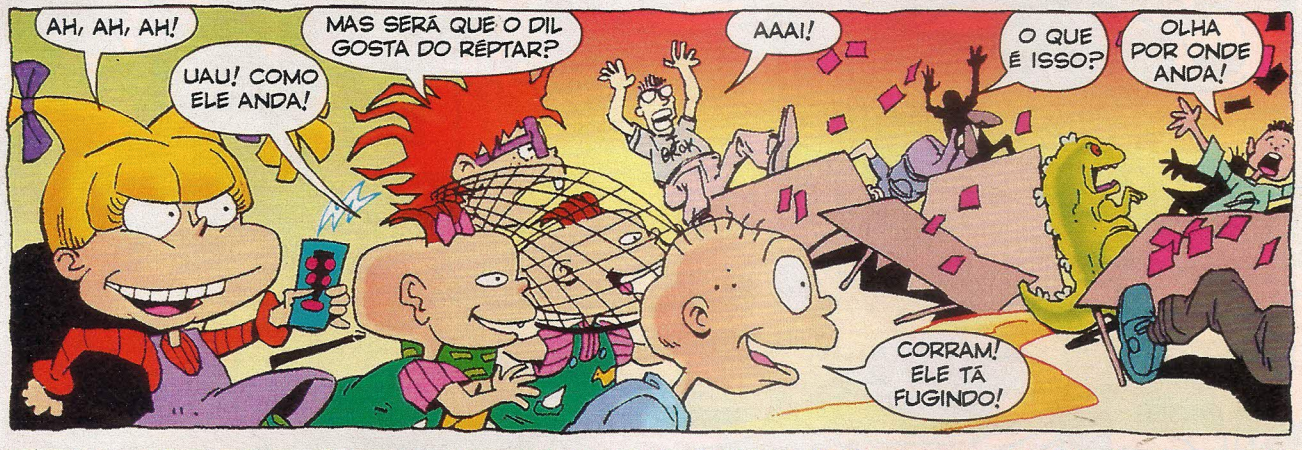
COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

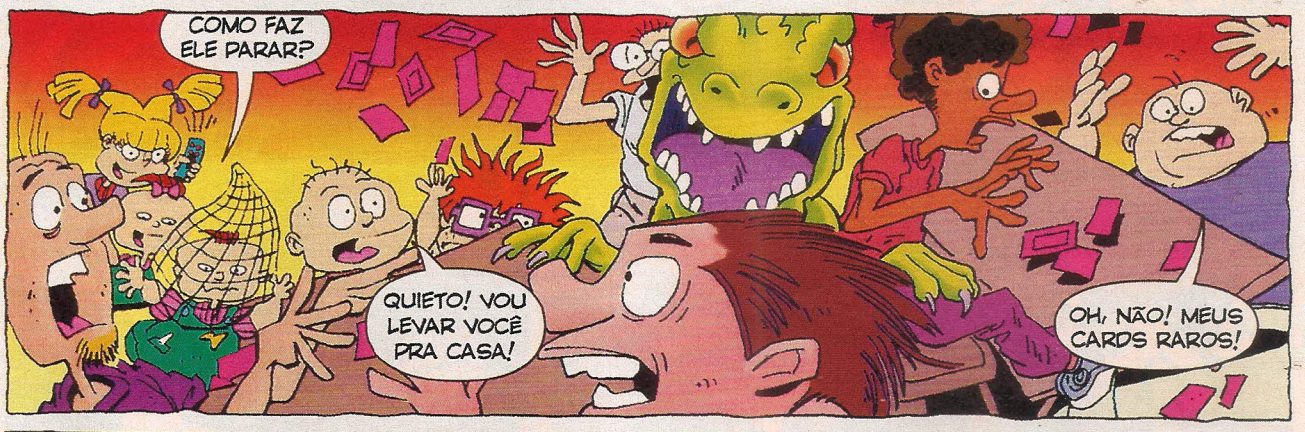

POR FAVOR, VOCÊ TEM GIBIS DO CAPITÃO EXPLOSÃO?
QUEREMOS UMA EDIÇÃO QUE A GENTE TINHA QUANDO CRIANÇA! ERA DEMAIS!
CERTO! ACHO QUE VOCÊS VÃO ACHÁ-LO NA SEÇÃO DE RARIDADES QUE É POR ALI!
VOCÊ PODE ME AJUDAR? EU TENHO MUUUUITAS PERGUNTAS!
RARIDADES
ACHO QUE DEVIA TER FICADO EM CASA HOJE!
POSSO AJUDAR?
VAI DEMORAR UM POUCO! SE VOCÊS FICAREM BONZINHOS E NÃO MEXEREM EM NADA, A GENTE COMPRA UM BRINQUEDO PRA CADA UM!
POR QUE ELES TRAZEM A GENTE SE É PRA NÃO MEXER EM NADA?
VAMOS VER A SEÇÃO DE BRINQUEDOS? QUERO ACHAR UM PRESENTE PRO DIL!
CERTO, MAS NÃO É PRA MEXER EM NADA!
MINHA PRÓXIMA QUESTÃO É... VOCÊ TEM A BONECA CYNTHIA COM ROUPA DE NOIVA?
PELA ÚLTIMA VEZ, MENINA! NÓS NÃO TEMOS PRODUTOS DA BONECA CYNTHIA!
TEM CERTEZA? É SÓ DIZER ONDE ESTÁ QUE EU MESMA PEGO!

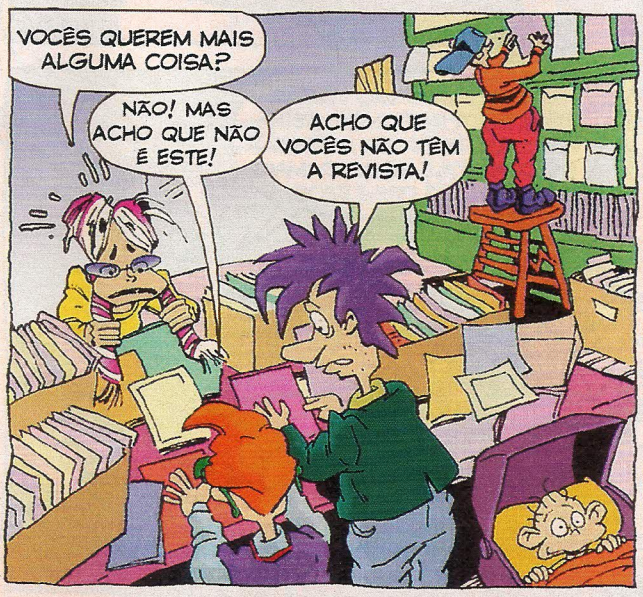


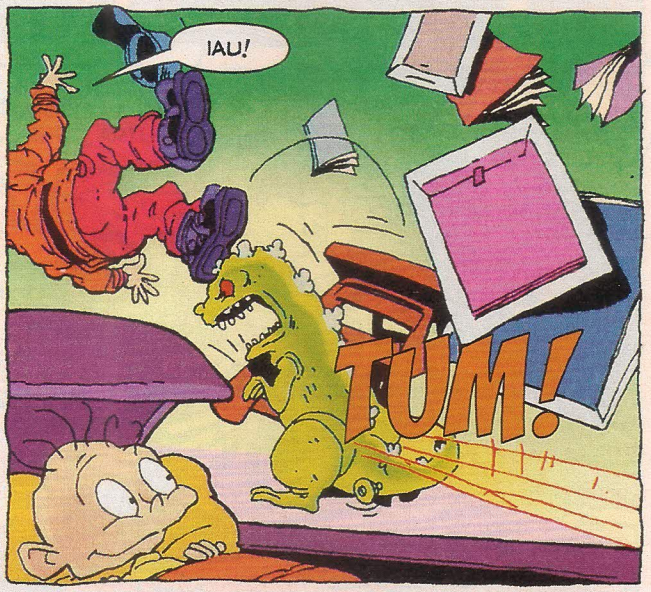
MUITOS JOGOS, BATE-PAPO E TESTES DIVERTIDOS: WWW.RECREIONLINE.COM.BR


EU NÃO SEI O NÚMERO DA EDIÇÃO, MAS LEMBRO QUE A CAPA ERA VERMELHA.
PAPAI!
E EU TENHO CERTEZA DE QUE O CAPITÃO ESTÁ NA CAPA!
DESSE JEITO VAI SER DIFÍCIL ACHAR A REVISTA!
OLHA, TOMMY! ACHEI UM GORILA NO MEIO DISSO TUDO!
EU QUERO OS HERÓIS DA TV! ELES SÃO LEGAIS!
POR QUE A GENTE NÃO LEVA UM RÉPTAR PRO DIL?
NÃO! EU QUERO UM BRINQUEDO BEM GRANDE! ALGUMA COISA DIFERENTE DO QUE ELE JÁ TEM!
BZZZZZ
É O MAIOR RÉPTAR QUE EU JÁ VI!
NÃO É, PHIL?
ATÉ QUE NA TV ELE PARECIA MAIOR!
JÁ ACHEI O PRESENTE DO DIL! VAMOS PEGÁ-LO!
E LÁ VAMOS NÓS, DE NOVO!









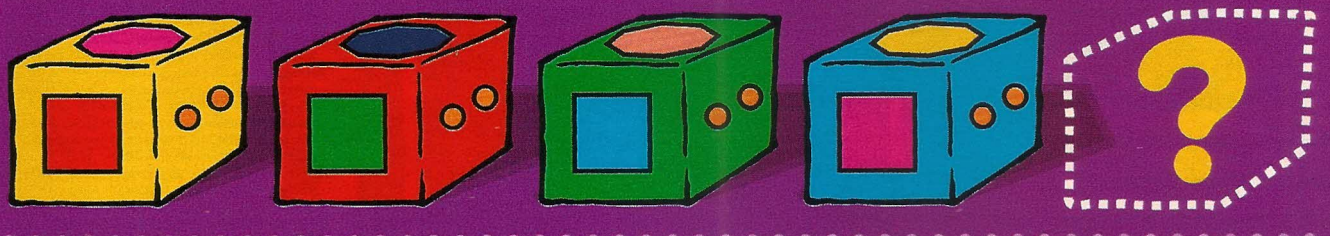
FUNDOS DE TELA, CARTÕES E MIL COISAS PARA FAZER: WWW.RECREIONLINE.COM.BR

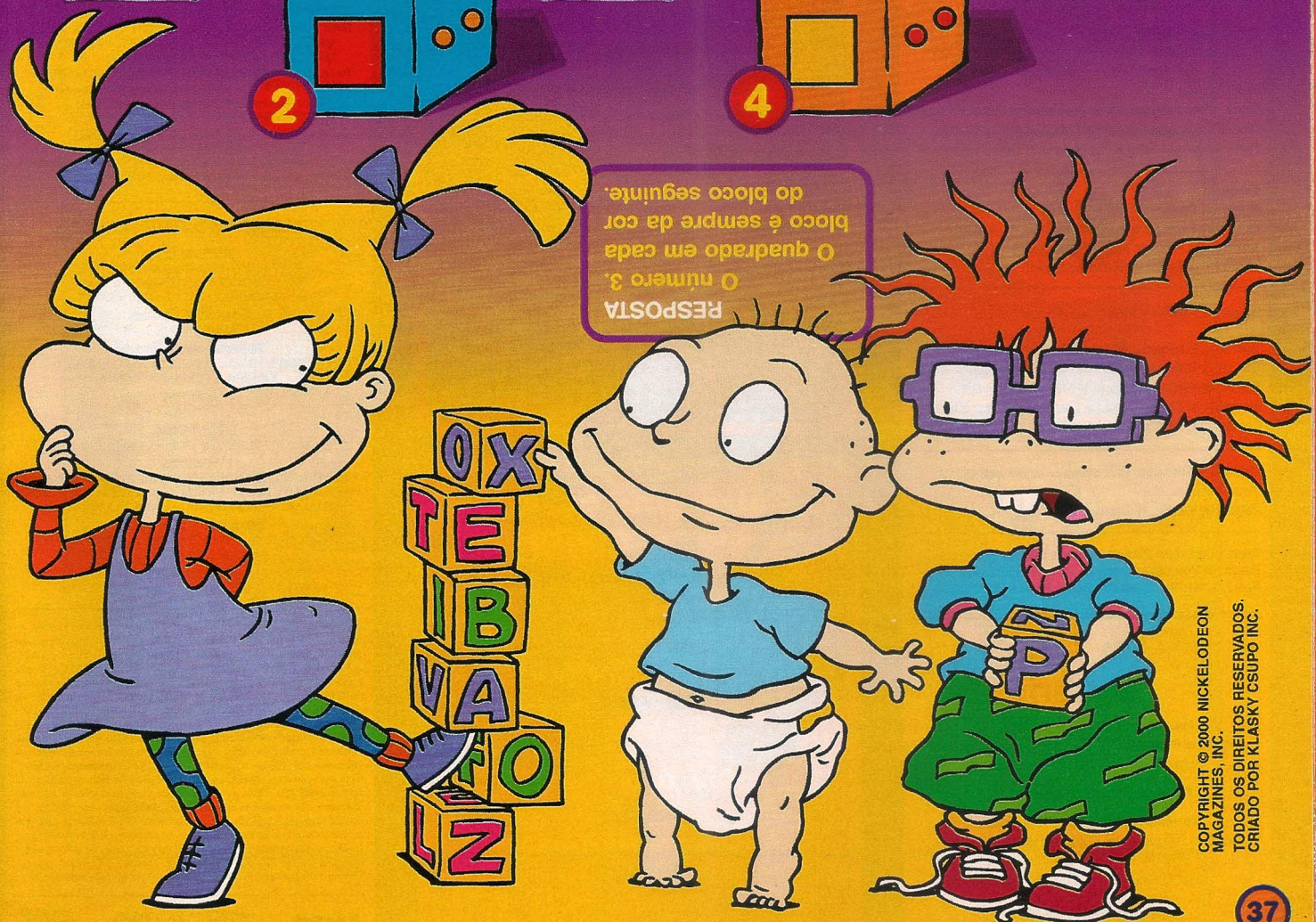
O DIL ACHOU A REVISTA!
HUUM! QUE DELÍCIA! PARECE NOVA EM FOLHA!
O PAI DA ANGÉLICA DISSE QUE A REVISTA É UMA DELÍCIA!
VAI VER É DE CHOCOLATE!
NHAM!
EU ACHEI ESTRANHO!
QUAL É O PROBLEMA, CHUCKIE? VOCÊ NÃO QUER EXPERIMENTAR?
NÃO, OBRIGADO!
NÃO ACREDITO! VOCÊ ESTAVA CERTO! O EXPLOSÃO ERA UM GUARDIÃO DO BURACO NEGRO.
ELE QUASE PERDE PARA O NEBULOSO NESTA EDIÇÃO.
ESTÁ CERTO! EU ME ENGANEI! VOU TER DE PAGAR A APOSTA!
ACHO QUE VOCÊ VAI USAR A GRANA PRA OUTRA COISA...
VOCÊS É QUE VÃO PAGAR POR ESTA BAGUNÇA. DEIXA VER... AS REVISTAS, O RÉPTAR DE CONTROLE REMOTO, MAIS TODOS OS PREJUÍZOS.
FIM

PASSATEMPO

FIQUE DE OLHO

A Angélica montou uma fila de blocos seguindo uma ordem. Depois, desafiou o Tommy e o Chucky a descobrir qual seria o último bloco da fila. Você não quer ajudá-los a escolher o bloco certo?





RESPOSTA
O número 3.
O quadrado em cada bloco é sempre da cor do bloco seguinte.

COPYRIGHT © 2000 NICKELODEON MAGAZINES, INC.
TODOS OS DIREITOS RESERVADOS.
CRIADO POR KLASKY CSUPO INC.

EDITORA Abril

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

Presidente e Editor: Roberto Civita
Vice-Presidente e Diretor Editorial: Thomaz Souto Corrêa
Vice-Presidente Executivo: Luiz Gabriel Rico

Diretor de Operações: Antonio Godoy da Silva
Secretário Editorial: Eugênio Bucci
Diretor de Serviços Editoriais: Henri Kobata
Diretor de Recursos Humanos: Marcel Caig
Planejamento e Controle de Gestão: Maurício Dabul
Diretor de Publicidade: Paulo César Araújo

RECREIO

Diretor-Superintendente: Andrés Bruzzone

Redatora-Chefe: Gisleine Carvalho

Diretora de Arte: Maria do Carmo Tyla

Editoras: Mônica Pina, Daniela Almeida

Subeditora: Cristiane Yamazato

Repórter: Mariana Weber

Diagramadores: Luciana Gianesi, Priscila Afonso e Renato L. Silva

Atendimento ao Leitor: Cristiane Pereira, Karin Bernardo

Colaboraram Nesta Edição: Luciana Gomes (games), Paulo Roberto Pompêo (revisão)

Consultoras Pedagógicas: Marta Wolak Grosbaun, Lídia Izecson de Carvalho

Apoio Editorial
Depto. de Documentação: Susana Camargo; **Abril Press:** José Carlos Augusto; **Nova York:** Grace de Souza; **Paris:** Pedro de Souza; **Rio de Janeiro:** Débora Chaves

Comercial
Gerente de Produto: Patrícia L. Joly
Gerente de Produção e Prepress: Marcos C. Agueda
Assistente de Produto: Marcelo Sequeira
Assistente de Produção: Roberto Faccio

Gerente de Finanças e Assinaturas: Eliseu Urban

Diretor de Publicidade: Wagner Constantino Martins
Gerente de Marketing Publicitário: Fabiani Garbatti Ratto
Gerente de Publicidade: Sandra Mara Moskovich
Executivos de Contas: Claudia Gussoni e Jorge Elias
Coordenadora: Juliana de Moura

Diretora de Operações de Atendimento ao Consumidor: Ana Dávalos
Diretor de Vendas: William Pereira

Gerente Escritório Brasília: Angela Rehem de Azevedo
Diretor de Publicidade Regional: Jacques Ricardo
Representante Rio de Janeiro: Rogério Ponce de Leon

Abril

Presidente e Editor: Roberto Civita
Gabinete da Presidência: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa

Presidente Executivo: Ophir Toledo

Vice-Presidentes: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald

www.abril.com.br

Piadinhas

Quando conseguimos carregar água na peneira? Quando ela está congelada.

Vanessa Bantim, 8 anos
Feira de Santana – BA

Duas cobras conversavam quando uma delas perguntou: – Somos venenosas? – Por quê? – Porque acabei de morder a língua!

Aldo Henrique
Amparo – SP

Como se faz omelete de chocolate? Com ovos de Páscoa.

Fernanda Mendes
Diadema – SP

O que a casa, o relógio e a lua têm em comum? Todos têm quarto.

Pedro Souza Aguiar, 11 anos
Belém – PA

Por que os elefantes não praticam esporte para perder peso? Porque ainda não inventaram tênis redondinho.

Bruno Maiberg
Blumenau – SC

Entre em contato com a gente

Atendimento ao leitor
Tel.: (0XX11) 3037-4447
(de 2ª a 6ª das 10h às 12h e das 14h às 16h)
Fax: (0XX11) 3037-4468
E-mail
recreio.abril@atleitor.com.br

Na Internet
Site
www.recreionline.com.br
E-mail
recreionline@abril.com.br

EDITORA Abril
RECREIO

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, fax: (0XX11) 3037-4468.
Atendimento ao Leitor: tel.: (0XX11) 3037-4447.

Escritórios e representantes de publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (31) 282-0630, fax: (31) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, M. Marchi Representações, tel.: (47) 329-3820, telefax: (47) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and. sl. 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (61) 315-7575, fax: (61) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º and., conjs. 2613/2614, CEP 13010-916, CZ Press Com. e Representações, tel.: (19) 233-7175, telefax: (19) 232-7975
Curitiba: r. Av Cândido de Abreu, 651, 12º and., Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (41) 352-2426, fax: (41) 252-7110
Florianópolis: r. Manoel Isidoro da Silveira, 610, sl 107, Coml. Via Lagoa da Conceição, Interação Publicidade, tel.: (48) 232-1617, telefax: (48) 232-1782
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, SRS Propaganda e Repres. e Coml. Ltda, telefax: (85) 264-3939
Goiânia: r. 10 nº 250 lj 2, Setor Oeste, CEP 74120-020, Middle West Repres. Ltda, tel.: (62) 215-3274, telefax: (62) 215-5158
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Best Seller Repres. Coml, telefax: (43) 325-9649
Porto Alegre: r. dos Andradas, 1001, sl 902, Centro, CEP 90020-007, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (51) 211-6744, fax: (51) 211-6908
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º and., sl. 1501, São José, CEP 50020-000, MultiRevistas Publicidade Ltda, telefax: (81) 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Intermídia Repres. e Publ. S/C Ltda, tel.: (16) 635-9630, fax: (16) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401 - Lagoa, CEP 22071-030, Rogério Ponce de Leon, tel./fax: (21) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, AGMN Consult. Publ. e Repres., telefax: (71) 341-4992/4996
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º and., sl. 408/409, Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, DU'Arte Propag. e Marketing Ltda, tel.: (27) 325-3329, fax: (27) 325-9487

Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd Street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL

Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE

Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.

Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA

Esportes
PLACAR

Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME

Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • CARÍCIA • VIVA!MAIS

Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO
BONS FLUIDOS EM CASA

Entretenimento
CONTIGO • MINHA NOVELA • REVISTA DA WEB!

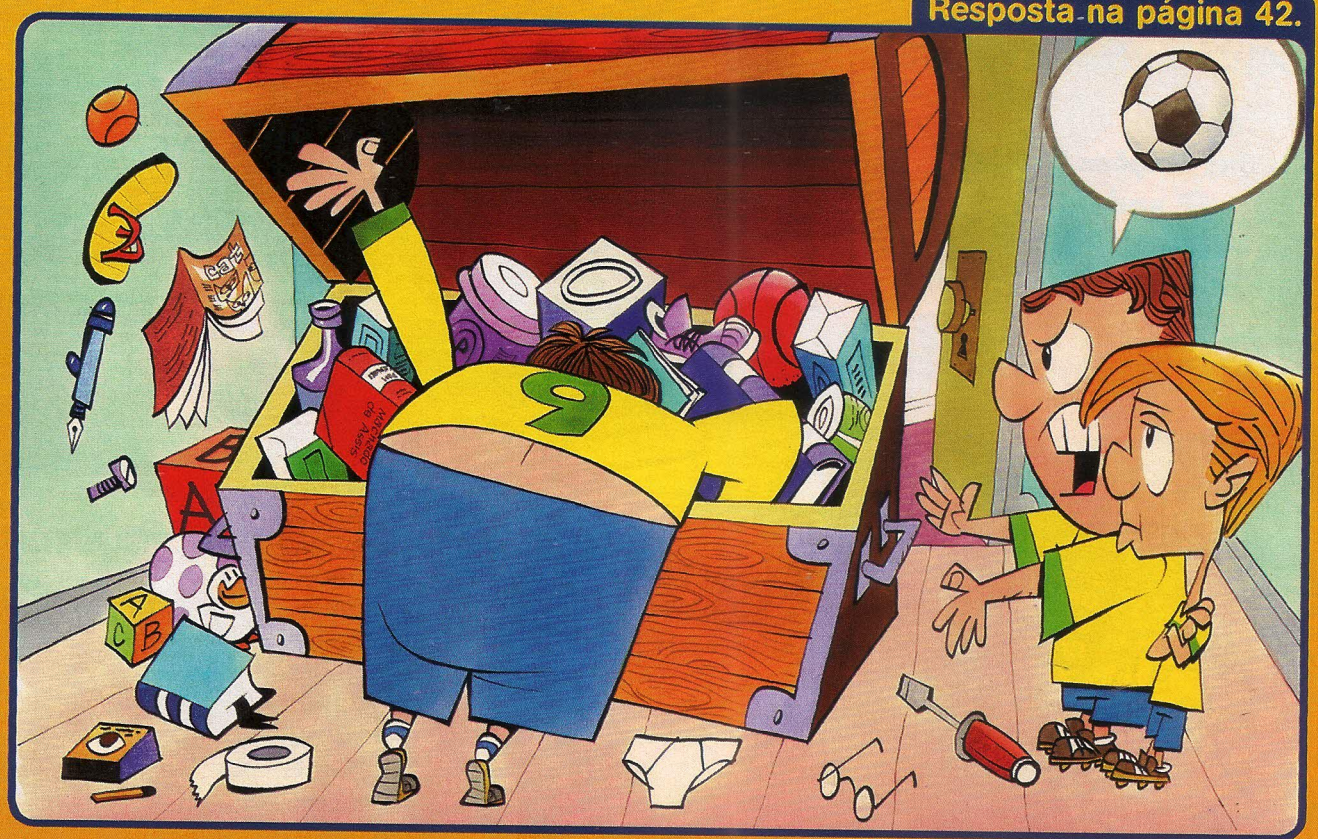
RECREIO (ISSN 15177467) ano 1 / nº 33 é uma publicação semanal da Abril S.A. - Divisão Jovem. Todos os direitos reservados. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP, tel.: (011) 3990-2112; demais localidades: tel.: 0800-552112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade no estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br. RECREIO não admite publicidade redacional.

ANER IMPRESSA NA DIVISÃO GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A. IVC

PASSATEMPO

JOGO DOS SETE ERROS

Resposta na página 42.



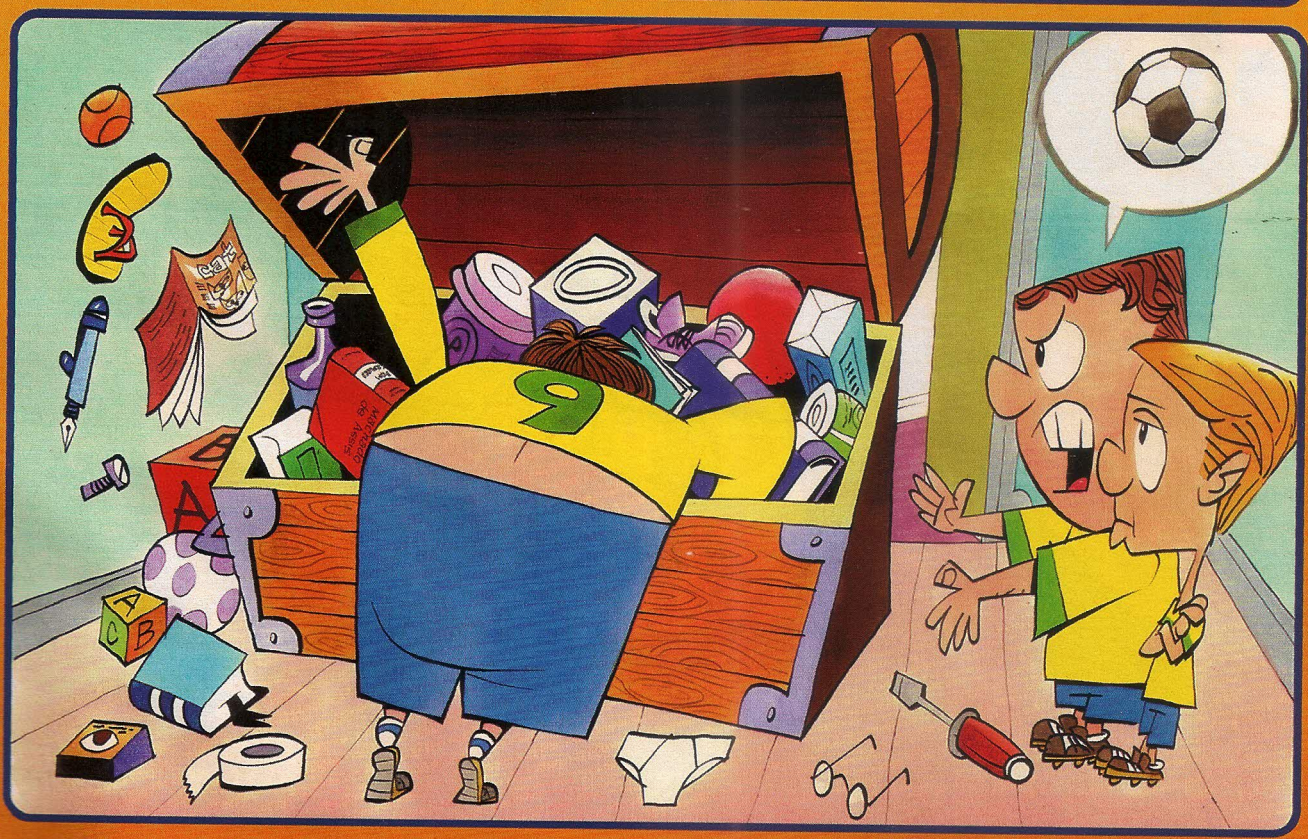


ILUSTRAÇÃO: ATTÍLIO

CORREIO @

ESCREVA PARA A GENTE:

Revista RECREIO
Av. das Nações Unidas, 7221- 8º andar
São Paulo - SP
CEP 05425-902
E-mail:
recreio.abril@atleitor.com.br

A Roseli, de 8 anos, a Michelle, de 12 anos, e a Francielle, de 8 anos, escolheram um lugar bem bonito para uma foto.
São José dos Campos – SP

Este desenho é da Ohana Cruz Lemos e da Ana Ricarda.
Crato – CE

Revista RECREIO,
Adorei o *Atlas Universal* e as reportagens sobre animais. Achei a zebra um animal lindo e elegante. Elas são capazes até mesmo de enganar seus predadores.

Tatiane Tavares
São Vicente – SP

Este é o Notlim Santiago de Aguiar, que está fazendo 7 anos. Ele mora em Jaboatão, PE.

Oi, galera!
Gosto muito dos testes e queria mais pegadinhas na revista. Queria ainda matérias sobre meio ambiente e natureza.

Samuel Pereira
Campo Limpo Paulista – SP

A Sofia Neves Soares, de 11 anos, curte os *Pokémon* e fez este desenho do Psyduck.
Goiânia – GO

O Ronald Amaras de Souza gosta muito dos personagens Disney, por isso fez este Mickey. Guapimirim – RJ

Estes são o Vinicius e a sua prima Marina. Os dois têm 7 anos e estão brincando no Parque Villa Lobos, em São Paulo, SP.

Nova mensagem

Enviar

Para: recreio.abril@atleitor.com.br

Olá!
Queria que vocês publicassem mais reportagens sobre *Digimon* e sobre dinossauros. Também gosto muito das dobraduras.

Willians Cerar Machado, 8 anos
Porto Alegre – RS

Pessoal!
Estou escrevendo para dizer que uso muito a enciclopédia para fazer trabalhos de escola. Por favor, publiquem outra vez o especial de piadas.

Laura Lorenzetti, 7 anos
São José dos Campos – SP

Os irmãos Cláudio, de 6 anos, e Leonardo Soares, de 10 meses, moram em Santos, SP.

Oi, gente! Eu gostaria que vocês fizessem uma reportagem sobre tigres e águias, pois adoro esses animais.

Jonas Rösner
Terra de Areia – RS

Olá, pessoal da RECREIO! Estou mandando esta cartinha para sugerir que vocês coloquem mais piadas, que são muito legais, e mais testes, pois os resultados dão certinho comigo.

Lérida Pereira
Araraquara – SP

O desenho do Coragem, o cão covarde, foi feito pelo Bruno Pileggi, de 9 anos. Cotia – SP

A Débora F. Leite, de 7 anos, adora seu coelho de estimação, o Jujubinha. Belo Horizonte – MG

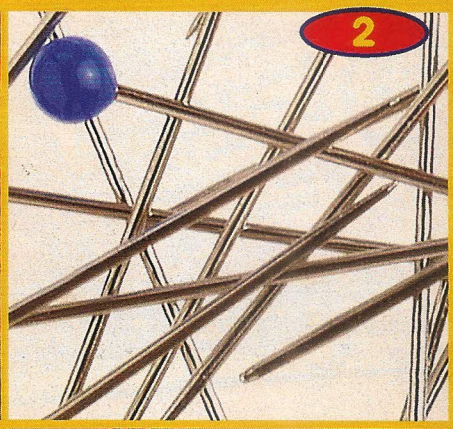
DESAFIO

TUDO COM A LETRA A

Você é capaz de adivinhar o nome das coisas abaixo?

Este animal tem uma turma grande e vive fazendo cera.

Você consegue prender qualquer pano com eles.



Está com fome? Que tal uma salada refrescante?

Serve para criar peixes e é um signo do zodíaco.

Você pode fazer uma geléia deliciosa com esta fruta.

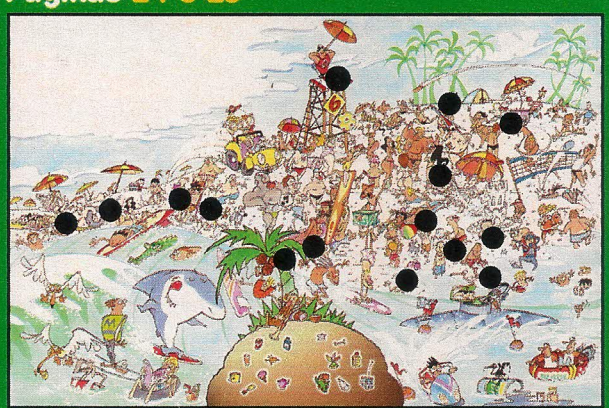
É grande, rápido e foi inventado por um brasileiro.

FOTOS: REGIS FILHO (1), JORGE BUTSUEM (2 e 4), MARCELO ZOCCHIO (3), MILTON SHIRATA (5).

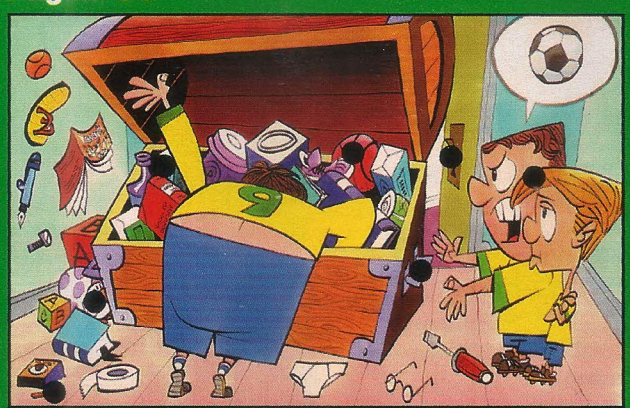
Resposta: 1 - abelha, 2- alfinete, 3- alface, 4- aquário, 5- amora, 6- avião.

SOLUÇÃO DOS PASSATEMPOS

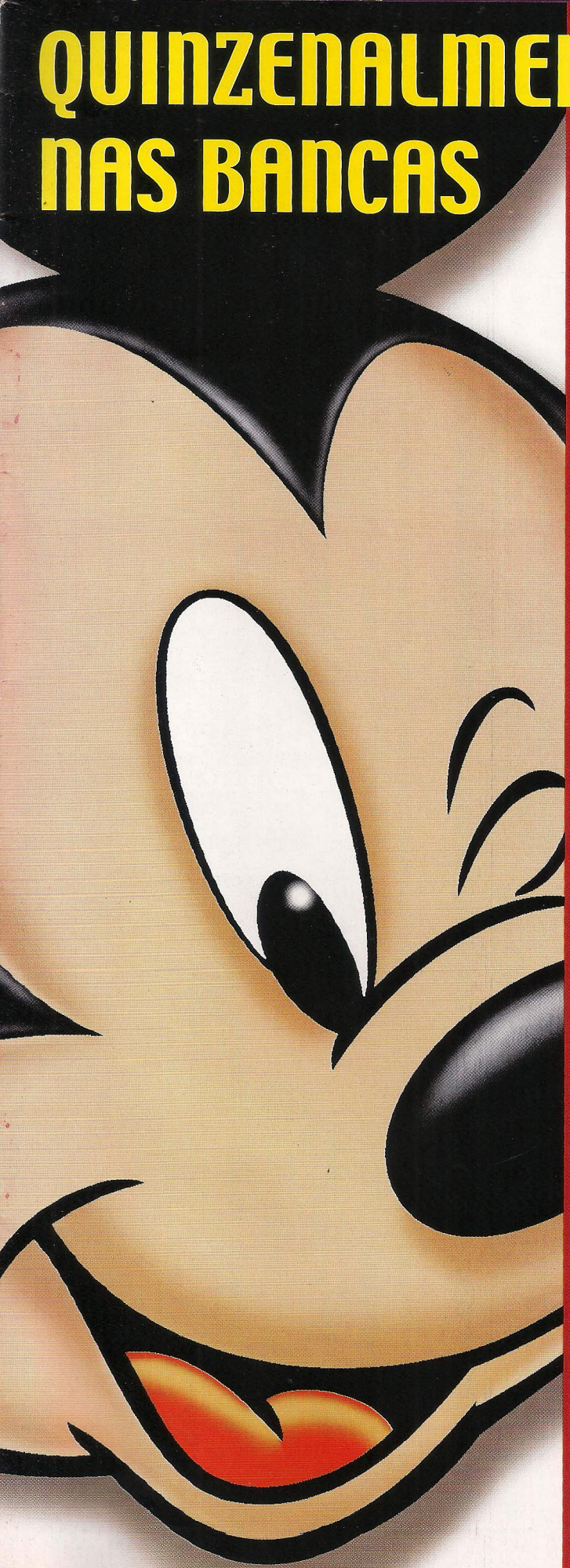
Páginas 24 e 25



Página 39

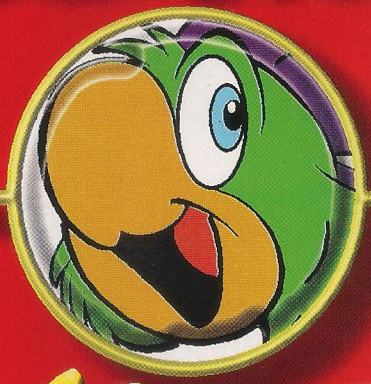


QUINZENALMENTE NAS BANCAS



Mickey

Pato Donald



Zé Carioca

APENAS
R$ 1,00

© 2000 Disney Enterprises, Inc.

Você já pode mandar cartões postais para o Digimundo.

WG PROPAGANDA

DIGITAL DIGIMON MONSTERS

Revista de Cartões-Postais Digimon
Mande o Digimundo para quem quiser.

www.digimonrevistaoficial.com.br

© Akiyoshi Hongo, Toei Animation.